

# PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAMPAK PENGAMBILAN BAHAN ALAM MELALUI MEDIA *EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN IPA

Ronald Septian Permadi<sup>1)</sup>, Kuswadi<sup>2)</sup>, Joko Daryanto<sup>3)</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: ronseper@gmail.com

**Abstract:** The purpose of this research is to improve concept comprehension of the impact of harvesting natural materials through edutainment media. This research used a classroom action research method with 2 cycles. The research subject is the fourth grade students of State Primary School of 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar in the academic year 2012/2013 consist of 29 students. Its data were gathered through observation, in-depth interview, documentation, and test. For analyzing data used interactive model of analysis. Result of the analyzing is average score of class in before action is 68,79; in cycle I the average score improves to 74,97; and in cycle II improves to 81,72. Based on the results, a conclusion is drawn that using The edutainment media can improve concept comprehension of the impact of harvesting natural materials for the fourth grade students of State Primary School of 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar in the academic year 2012/2013.

**Keywords :** edutainment media, conceptual comprehension of the impact of harvesting natural materials

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam melalui media *edutainment*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan datanya yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Untuk menganalisis data menggunakan model analisis interaktif. Hasil analisis datanya adalah nilai rata-rata kelas pada pratindakan sebesar 68,79; siklus I naik menjadi 74,97 dan pada siklus II naik menjadi 81,72. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar tahun ajaran 2012/2013.

**Kata kunci:** media *edutainment*, pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar (SD) memiliki banyak manfaat bagi siswa karena pembelajaran IPA akan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, antara lain dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menerapkannya dalam masyarakat. IPA merupakan ilmu yang membahas tentang fakta dan gejala alam. Hal ini sejalan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang ditetapkan oleh Depdiknas (2007: 189) bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

IPA sangat penting untuk dikuasai siswa agar mampu untuk mengenal lingkungannya, sehingga siswa diharapkan dapat ikut serta memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam sekitar. Terutama mengenai pengambilan sumber daya alam (SDA) yang semakin meluas tanpa terkendali pada saat ini

sehingga menimbulkan dampak di berbagai segi, misalnya pencemaran lingkungan, banjir, terganggunya keseimbangan ekosistem (misalnya harimau mati karena pengebangan hutan secara liar), dan lain sebagainya. IPA mempelajari lingkungannya sendiri sehingga dapat berguna dalam melestarikan alam untuk menunjang kelangsungan hidupnya. Sukardjo, dkk (2005: 1) mengatakan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya, atau secara sederhana merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala alam. IPA harus dirancang menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan tidak terbatas pada penyampaian materi pelajaran di kelas sebagai suatu proses, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana agar materi yang diterima siswa di kelas dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru diketahui bahwa siswa hanya mengandalkan guru saat

belajar, karena malas mencatat dan bosan dengan pembelajaran, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan dan siswa merasa tidak dilibatkan dalam pembelajaran IPA. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang pasif, melamun, bermain sendiri, bahkan mengantuk, dan suasana pembelajaran juga terasa tegang. Hal tersebut membuat kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai siswa kurang optimal.

Hal di atas diperkuat dengan data nilai yang diperoleh peneliti pada 28 Januari 2013 yaitu tentang pemahaman konsep pada pembelajaran IPA. Nilai rata-rata pemahaman konsep masih rendah, yaitu sebesar 68,79 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76. Dari 29 siswa, hanya sebanyak 9 siswa (31,03%) yang nilainya di atas batas tuntas. Data kuantitatif tersebut merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang berhasil dalam memberikan pemahaman konsep pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi untuk mengatasi berbagai masalah tersebut dan mencegah terjadinya masalah yang sama atau masalah baru yang akan muncul nantinya. Salah satu alternatifnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media *edutainment*.

Media *edutainment* merupakan penggabungan antara media yang diberikan basis *edutainment*. Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito (2002: 06) mengatakan "bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". *Edutainment* juga bisa menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang dipenuhi nuansa menghibur dan menyenangkan dan mudah dicerna oleh penontonnya. Menurut Hamruni (2009: 7-8), *edutainment* dapat didefinisikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan. Media *edutainment* memadukan antara konsep pen-

didikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*). Media *edutainment* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dalam penampilan, menyenangkan dalam penyampaian, serta mudah dicerna karena siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan, namun mereka diajak untuk ikut berpikir dan merespon apa yang disampaikan dan yang ditampilkan, sehingga dipilih peneliti untuk dapat mengatasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *edutainment* adalah suatu alat komunikasi yang berisi informasi berupa grafik, fotografi, atau alat-alat untuk menyajikan suatu peristiwa yang bersifat mendidik digabungkan dengan hiburan secara harmonis agar pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajarannya yaitu :

1. Siswa menyimak materi dari media *edutainment* yang disampaikan oleh guru. Setelah penyampaian materi selesai, guru bertanya jawab dengan siswa untuk mengetahui berapa besar pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil untuk melaksanakan diskusi kelompok.
3. Siswa mendapatkan LKS yang dibagikan guru.
4. Siswa mengerjakan LKS dan menggunakan media *edutainment* sesuai dengan penjelasan guru.
5. Siswa mengumpulkan informasi dan mengerjakan LKS dengan menggunakan media *edutainment* yang diselipi dengan sedikit nuansa permainan.
6. Siswa secara bergantian dalam setiap kelompok menggunakan dan mengumpulkan informasi dari media *edutainment*.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar. Subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 16 perempuan. Waktu penelitian adalah selama lima bulan (Januari–Mei), pada tahun ajaran 2012/2013.

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder. Yang termasuk sumber data primer adalah wawancara dengan

guru, nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam, aktivitas siswa, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Yang termasuk sumber data sekunder adalah, silabus IPA Kelas IV semester II, RPP IPA kelas IV, dokumentasi saat proses pembelajaran, dan nilai pratindakan,.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan teknik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis adalah model interaktif Milles dan Huberman (2005: 20) yang mencakup tiga kegiatan, yaitu: mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan melalui siklus-siklus tindakan. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai mencakup perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

## HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan observasi dan memberikan tes pratindakan. Hasil tes pratindakan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar nilai pemahaman konsep teknologi pengolahan sumber daya alam siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sebesar 76 serta nilai rata-rata kelas juga masih rendah. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Pratindakan**

No	Interval	Median	f	Persentase (%)	
				Relatif	Kumulatif
1	40 – 48	44	2	6,90	6,90
2	49 – 57	53	2	6,90	13,79
3	58 – 66	62	7	24,14	37,93
4	67 – 75	71	9	31,03	68,97
5	76 – 84	80	5	17,24	86,21
6	85 – 94	89	4	13,79	100
Jumlah			29	100	

Berdasarkan tabel 1, sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 76. Dari 29 siswa, 20 diantaranya atau 68,97% siswa masih di bawah KKM dan hanya 9 siswa atau 31,03% siswa yang mencapai KKM. Dengan nilai

terendah 40, nilai tertinggi 85 dan nilai rata-rata kelas 68,79. Dengan hasil pada pratindakan tersebut peneliti memberikan alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui media *edutainment* yang dilaksanakan selama selama dua siklus.

Nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam dengan menggunakan media *edutainment* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Siklus I**

No	Interval	Median	f	Persentase (%)	
				Relatif	Kumulatif
1	56 – 62	59	7	24,14	24,14
2	63 – 69	66	4	13,79	37,93
3	70 – 76	73	4	13,79	51,72
4	77 – 83	80	6	20,69	72,41
5	84 – 90	87	7	24,14	96,55
6	91 – 97	94	1	3,45	100
Jumlah			29	100	

Pada siklus I ada 18 siswa yang mencapai nilai KKM atau 62,09% dan 11 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau 37,91%. Nilai terendah 56, nilai tertinggi 92 dan rata-rata nilai 74,97. Hasil pada siklus I menunjukkan target pada indikator kinerja belum tercapai, sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini :

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Siklus II**

No	Interval	Median	f	Persentase (%)	
				Relatif	Kumulatif
1	64 – 69	66,5	2	6,90	6,90
2	70 – 75	72,5	3	10,34	17,24
3	76 – 81	78,5	9	31,03	48,27
4	82 – 87	84,5	7	24,14	72,41
5	88 – 93	90,5	7	24,14	96,55
6	94 – 99	96,5	1	3,45	100
Jumlah			29	100	

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II data yang diperoleh menunjukkan bahwa ada 24 siswa atau 82,76% yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan 5 siswa atau 17,24% masih bawah KKM. Nilai terendah 64, nilai tertinggi

98 dengan nilai rata-rata 81,72. Hasil nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam siklus II meningkat dan telah mencapai indikator kinerja yaitu 80% siswa mencapai batas KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81,72, oleh karena itu peneliti mengakhiri tindakan dalam pembelajaran konsep dampak pengambilan bahan alam pada siklus II.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam.

Pada kondisi awal pemahaman konsep siswa, diperoleh nilai rata-rata kelas 68,79, masih jauh dari yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 76$ . Sedangkan besarnya persentase ketuntasan siswa hanya sebesar 31,03%, sedangkan 68,97% lainnya masih belum mencapai KKM. Nilai terendah pada pratindakan adalah sebesar 40, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85. Berdasarkan hasil analisis pratindakan tersebut, maka dilakukan tindakan yang berupa penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam menggunakan media *edutainment*.

Pembelajaran siklus I menggunakan media *edutainment* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam. Hasil analisis data nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam pada tes siklus I menunjukkan bahwa persentase hasil ketuntasan siswa yang mencapai nilai di atas KKM naik sebesar 31,06% dibandingkan sebelum tindakan. Siswa yang belajar tuntas pada siklus I sebanyak 18 siswa atau sebesar 62,09%. Dan nilai rata-rata pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar tahun ajaran 2012/2013 sebesar 74,97.

Peningkatan tersebut belum memenuhi target atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu juga masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi Guru yaitu 1) Penguasaan kelas oleh guru yang belum optimal saat pembel-

ajaran; 2) Guru dalam menyampaikan perintah atau penjelasan masih terkadang menggunakan bahasa yang susah dimengerti dan dipahami oleh siswa sehingga membuat siswa kebingungan, dan 3) Guru belum bisa mengatur alokasi waktu dengan tepat. Bagi siswa yaitu 1) Masih banyak siswa yang kurang berani mengemukakan pendapatnya; 2) Siswa banyak yang suka bermain sendiri dan susah untuk diatur, dan 3) Dalam diskusi kelompok, masih ada siswa yang menggantungkan jawabannya kepada teman diskusinya. Dari aspek penggunaan media *edutainment* yaitu permainan yang masih sangat sederhana, pemberian penguatan yang kurang bagi siswa, dan penggunaan efek suara dan gambar yang masih kurang. Hal ini masih menyebabkan siswa merasa bosan.

Setelah bercermin pada hasil analisis serta refleksi pada pelaksanaan siklus I, maka pelaksanaan tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Setelah dilakukan analisa mengenai kekurangan pada pelaksanaan siklus I, maka disusun rencana pembelajaran siklus II agar kekurangan yang terjadi pada siklus I lebih diminimalisir. Pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan lancar dan sesuai perencanaan.

Hasil analisis pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam siswa, dengan 24 siswa atau 82,76% mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas 81,72. Sedangkan 5 siswa atau 17,24% masih mendapat nilai di bawah KKM. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak. Penggunaan media *edutainment* ternyata memang dapat menjadikan pembelajaran IPA khususnya materi dampak pengambilan bahan alam lebih menarik dan menyenangkan serta tetap memperhatikan unsur pendidikan melalui konten yang diberikan melalui tayangan dari media *edutainment* tersebut sehingga nilai pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam siswa meningkat. Berkaitan dengan hal ini mengenai media *edutainment*, seperti pada pernyataan Steffes & Duverger (2012: 01) pada *Jurnal for Advancement of Marketing Education*, yaitu :

*“Examples of edutainment applications in the classroom include the use of television, movies, videos, museum exhibits, and computer programs not only to attract and maintain an audience through entertainment but also to deliver educational content”.*

Pernyataan tersebut kurang lebih mengungkapkan bahwa contoh aplikasi *edutainment* di kelas termasuk penggunaan televisi, film, video, pameran museum, dan program komputer tidak hanya untuk menarik dan mempertahankan penonton melalui hiburan, tetapi juga untuk memberikan konten pendidikan.

Data perbandingan nilai pemahaman konsep siswa sebelum tindakan, setelah siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4:

**Tabel 4 Perbandingan Hasil Tes Pemahaman Konsep Sebelum Tindakan, Setelah Tindakan Siklus I dan Siklus II**

Kriteria	Kondisi		
	Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	40	56	64
Nilai Tertinggi	85	92	98
Nilai rata-rata	68,79	74,97	81,72
Ketuntasan (%)	31,03	62,07	82,76

Dari Tabel 4 dapat kita bandingkan antara sebelum tindakan, setelah tindakan siklus I, dan siklus II bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD

Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar tahun ajaran 2012/ 2013.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media *edutainment* dalam pembelajaran IPA materi dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman konsep Dampak pengambilan bahan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kalijirak Tasikmadu Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai pemahaman konsep pada setiap siklusnya, yaitu pada tindakan prasiklus nilai rata-rata pemahaman konsep siswa hanya 68,79, siklus I nilai rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 74,97, dan siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 81,72. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebanyak 9 siswa atau 31,03%. Pada siklus I sebanyak 18 siswa atau 62,09%. Sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa atau 82,76%. Hal ini menunjukkan peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 31,06%, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,67%, dan peningkatan ketuntasan dari pra siklus sampai siklus II sebesar 51,73%. Maka ketercapaian pemahaman konsep dampak pengambilan bahan alam telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : BP Cipta Jaya
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2005). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Steffes, E. M. & Duverger, P. (2012). Edutainment with Videos and its Positive Effect on Long Term Memory. *Jurnal for Advancement of Marketing Education*. 1 (20), 1, dari <http://www.mmaglobal.org/>
- Sukardjo, JS., dkk. (2005). *Ilmu Kealaman Dasar*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press)